

Bleed 3mm

SAIL



Bleed 3mm

Bleed 3mm

SAIL



2



20'



11+

Sail - это кооперативная игра для 2 игроков. Игроки должны попытаться разгадать намерения друг друга и разыграть карты, комбинации которых помогут продвинуть их корабль вперед или победить Кракена.

КОМПОНЕНТЫ

34 Карты: **A** 27 Игровых карт, **B** 6 Пиратов, **C** 1 Кракен, **D** 4 Памятки игроков
 3 Планшета: **E** 1 Океана, **F** 1 Кракена, **G** 1 Игроков
 5 Фишек: **H** 1 Кракена, **I** 2 кубика Взятки, **J** 1 диск Раундов, **K** 1 Корабля
 26 Жетонов: **L** 1 Старта, **M** 1 Финиша, **N** 12 островов, **O** 9 Кракенов, **P** 4 Шторма,
Q 1 книга Сценариев

ПОДГОТОВКА

- Соберите и разместите планшет Океана между двумя игроками так, чтобы игровое поле было разделено на две части. А планшет игроков и планшет Кракена находились на противоположных концах от планшета Океана.
- Выберите сценарий из Книги сценариев и разместите соответствующие жетоны Планшете Океана.
- Каждый игрок выбирает Пирата, который дает ему особые способности.
- На планшет Кракена положите фишку Кракена в нижнюю левую область. На планшет игрока поместите кубики для подсчета Взятки на O-е значение на треке Взятки, а Круглый диск - на 1-е место на треке Раундов.
- Поместите корабль на жетон Старта.
- Сформируйте колоду Кракена, перетасовав карты номиналом 1 и 2. Положите ее лицевой стороной вверх рядом с планшетом Кракена. Добавьте карту с Кракеном под низ колоды.
- Сформируйте игровую колоду, перетасовав все оставшиеся карты (номиналом от 3 до 9). Разместите их рубашкой вверх на игровое поле рядом с планшетом Игроков.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки могут свободно общаться между раундами. Но не могут обмениваться информацией каким бы то ни было образом с момента раздачи карт и до тех пор, пока не будет разыграна финальная Взятка раунда. Игра длится 5 раундов (или меньше).

Раздача и обмен карт

В каждом раунде игрокам раздается по 9 карт из колоды. Каждый игрок просматривает свои карты и выбирает одну для передачи другому игроку (прежде чем посмотреть на карту, которую он получает).

Розыгрыш взятки

Каждый раунд представляет собой серию "взятки", в которых каждый игрок разыгрывает по одной карте.

Игрок на чьей стороне находится диск на треке Раундов, разыгрывает первую взятку в раунде. После этого игрок, выигравший предыдущую взятку, разыгрывает следующую. Первым разыгрывает карту ведущий игрок, затем другой игрок разыгрывает карту, он должен разыграть карту того же цвета, что и первый, если у него есть карта этого цвета. Взятку выигрывает карта с наибольшим номиналом, совпадающей с цветом карты ведущего игрока.

Передвиньте кубик Взятки этого игрока и сбросьте обе карты. Вы можете посмотреть стопку сброса и колоду Кракена в любое время.



ДЕЙСТВИЯ

Если карты, разыгранные для Взятки, соответствуют одной из этих пар символов, выполните действие, описанное справа.

УРОН ОТ КРАКЕНА

Всякий раз, когда Кракен повреждает корабль, перемещайте верхнюю карту из колоды Кракена в стопку сброса. Если из-за этого вам придется переместить карту Кракена, передвиньте Фишку Кракена на одну область по часовой стрелке и положите карту Кракена под низ колоды Кракена.

Если карта Кракена остается единственной в колоде Кракена, игра заканчивается, и игроки проигрывают.



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда один из игроков выигрывает свою четвертую Взятку.

Кракен наносит кораблю повреждения, равные количеству, указанному под фишкой Кракена.

Переместите диск счетчика раунда.

Обнулите значения треков Взятки.

Перетасуйте игровую колоду, сброшенные карты и карты, оставшиеся на руках игроков, чтобы сформировать игровую колоду для следующего раунда.

ДЕЙСТВИЯ



Передвиньте корабль вперед в направлении игрока, выигравшего Взятку.




Передвиньте корабль вперед в направлении игрока, выигравшего Взятку. Кракен повреждает корабль (даже если корабль не может двинуться с места).



Передвиньте корабль вперед в направлении игрока, выигравшего Взятку. Кракен дважды повреждает корабль (даже если корабль не может двинуться с места).



Передвиньте урон Кракена, положив карту  из этой Взятки под низ колоды Кракена вместо того, чтобы сбрасывать ее.



Передвиньте корабль вперед на одну область по прямой.



Переверните верхнюю карту в колоде игрока и выполните "действие пушки" (на стр. 4), затем положите ее в стопку сброса. Если в колоде игрока нет карт, это действие не имеет эффекта.

Любые другие комбинации:

Действий не происходит.
Кубик Взятки перемещается.
Корабль урона не получает.



ДЕЙСТВИЯ ПУШКИ



Передвиньте корабль вперед в направлении игрока, выигравшего Взятку.



Положите эту карту под низ колоды Кракена



Передвиньте корабль вперед на одну область по прямой.



Переверните ещё одну карту

ОПАСНОСТИ

A

Острова



Корабль не может заходить на территорию острова. Если движение приведет к тому, что корабль должен передвинуться на остров, он не сдвинется с места.

B

Кракен



Переместившись на территорию Кракена, корабль получает повреждение.

C

Великая неизвестность

Если движение приведет к тому, что корабль сойдет с доски, он не сдвинется с места.

ПОБЕДА

Если вы переместите корабль на жетон Финиша, вы немедленно выиграете игру.

ПРОИГРЫШЬ

Вы немедленно проигрываете, если происходит что-либо из перечисленного:

- Заканчивается раунд 5.
- В конце раунда 2 корабль еще не полностью преодолел первый шторм.
- В конце раунда 4 корабль еще не полностью преодолел второй шторм.
- Карта Кракена – единственная карта, оставшаяся в колоде Кракенов.
- Фишка Кракена перемещается на последнее место с пометкой 'Смерть'.

Если какое-либо действие приводит к тому, что вы одновременно проигрываете и проигрываете, то вы проигрываете.



СОЗДАТЕЛИ

Дизайн: Akiyama Koryo, Kozu Yusel

Иллюстрации: Weberson Santiago

Графический дизайн: Anca Gavril, Daniel Profiri

Разработчик: Taylor Reiner

3D-художник: Filip Gavril

Переводчик: EoHorus

Bleed 3mm

SAIL



ДОПОЛНЕНИЕ "МОРЯКИ"

SAIL**ДОПОЛНЕНИЕ
"МОРЯКИ"**

2



20'



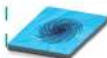
11+

Это дополнение к игре Sail добавляет разнообразие и новые задачи.

**КОМПОНЕНТЫ**

- A** 2 жетона водоворота
- B** 2 жетона корабля союзника
- C** 2 жетона вороньего гнезда
- D** 4 карты пиратов
- E** 1 Книга Сценариев

При перемещении на эти жетоны разыгрывается следующий эффект.

**Водоворот**

Сделайте еще один ход в том же направлении, в котором вы двигались (в том числе, если бы вы использовали **S**). Острова и край карты по-прежнему блокируют движение, в результате чего вы заканчиваете свой ход в водовороте.

**Корабль союзника**

Если возможно, переместите выбранную вами карту "Щупальце + колесо" (1, 2, 3) из колоды сброса в нижнюю часть колоды "Кракен".

**Воронье гнездо**

Немедленно обменяйтесь карточками со вторым игроком.

Bleed 3mm

SAIL



СВОЙСТВА ПИРАТОВ



Эта способность действует при выигрыше взятки.
 Когда вы открываете карту, разыгрывая 2 карты с Пушками, вы можете открыть 2 карты и выбрать, с какой из них применить эффект. Сбросьте другую.



Эта способность действует всегда и только на этого пирата.
 Вы можете посмотреть на карту, переданную вашим оппонентом на этапе обмена картами, прежде чем выбрать карту для передачи.



Эта способность действует при выигрыше взятки.
 Когда вы продвигаете корабль вперед с помощью 2 карт-Штурвалов одинакового номинала (6, 7, 8), вы можете продвигать корабль вперед по прямой.



Эта способность действует при выигрыше взятки.
 Когда вы выиграете 4 взятки, вы можете разыграть одну дополнительную взятку перед окончанием раунда.



Эта способность действует при выигрыше взятки.
 Когда вы продвигаете корабль с картой, на которой изображено оранжевый Штурвал (серые 6, 7, 8), вы можете продвигать корабль в направлении своего партнера.



Эта способность действует при выигрыше взятки.
 Когда вы продвигаете маркер корабля вперед с помощью 2 карт Штурвал + Шупальца (1, 2, 3) одинакового номинала, вы можете переместить корабль на 2 области вперед. Вы по-прежнему получаете повреждения от Кракена.



Эта способность действует всегда.
 После этапа обмена картами выполните еще один этап обмена картами.



Эта способность действует всегда и только на этого пирата.
 Перед первым раундом возьмите случайным образом 2 неиспользуемых пирата. В любой момент, до конца раунда, вы можете взять на себя роль персонажа, которого вы взяли. В конце раунда сбросьте этого пирата и возьмите другого неиспользуемого пирата.



Эта способность действует всегда и только на этого пирата.
 Карта, которую вы обмениваете на этапе обмена картами, выбирается случайным образом. Перед началом первого розыгрыша в каждом раунде вы можете отправить карту "Колесо + Штурвал" (1, 2, 3) из своей руки под низ колоды Кракена.



Эта способность действует всегда. Добавляет действие "Пушка / Штурвал"
 Возьмите в руку любую карту из игровой колоды и переложите ее в игровую колоду. Затем подложите любую карту из своей руки рубашкой вверх поверх игровой колоды.

Bleed 3mm

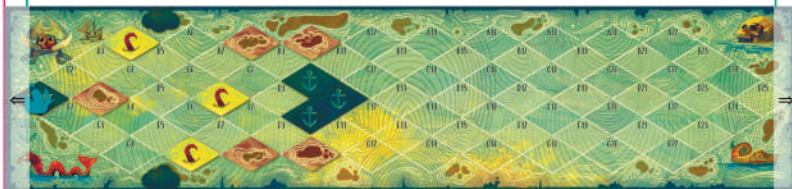
SAIL



КНИГА СЦЕНАРИЕВ

Bleed 3mm

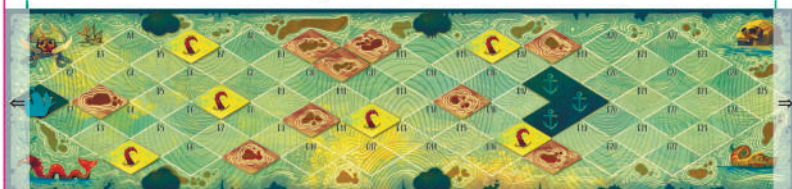
ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ



СЦЕНАРИЙ 1



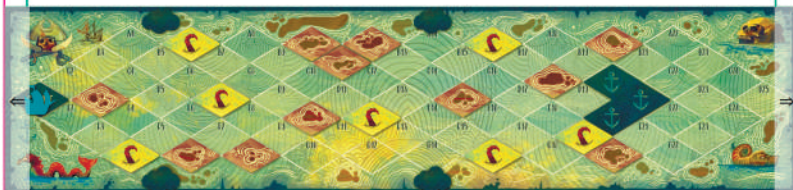
СЦЕНАРИЙ 2



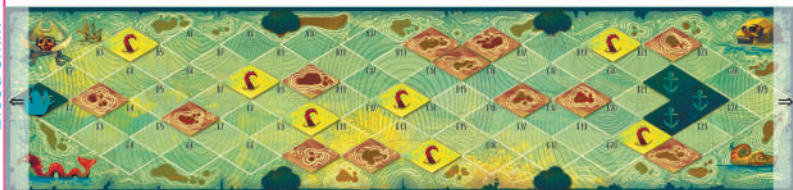
Bleed 3mm

Bleed 3mm

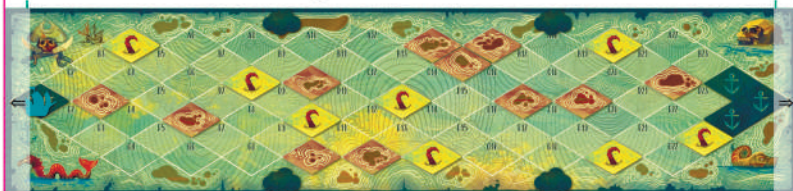
СЦЕНАРИЙ 3



СЦЕНАРИЙ 4



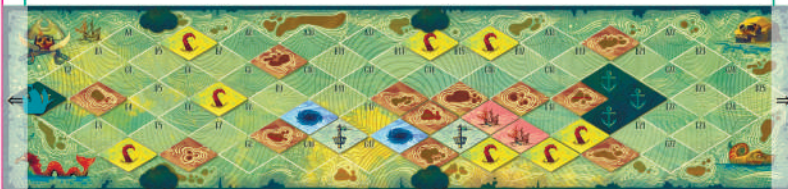
СЦЕНАРИЙ 5



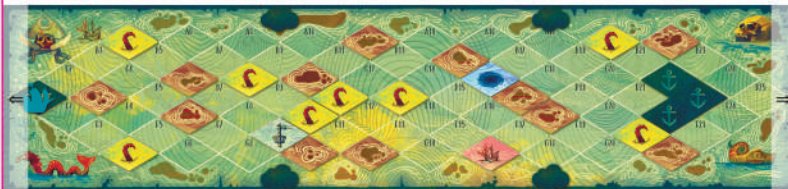
Bleed 3mm

Bleed 3mm

СЦЕНАРИЙ 9



СЦЕНАРИЙ 10



СЦЕНАРИЙ 11



Bleed 3mm

Bleed 3mm

Bleed 3mm